

**PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK****Adeng Hudaya**Dosen Program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
E-mail : adenghudaya87@gmail.com**Abstrak**

Globalisasi merupakan budaya yang mendunia yang dapat merubah budaya suatu bangsa mengikuti bangsa lain yang peradabannya lebih tinggi. Globalisasi terjadi dengan beragam faktor penyebabnya diantaranya adalah dengan media internet yang bisa diakses melalui gadget. Gadget adalah alat yang membuka jendela informasi, permainan, hobi, maupun hiburan yang dapat mempengaruhi pola pikir, prilaku atau sikap peserta didik. Gadget dapat menyebabkan siswa tidak disiplin dalam belajar dan membuat anak malas untuk belajar. Tujuan penelitian adalah mengetahui adakah pengaruh gadget terhadap disiplin siswa, mengetahui adakah pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa kemudian mengetahui adakah pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa dan disiplin siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan: 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak mempengaruhi keduanya.

Kata kunci : gadget, disiplin, minat belajar

PENDAHULUAN

Globalisasi atau budaya yang mendunia merupakan keniscayaan yang tidak bisa dipungkiri kehadirannya. Globalisasi memberikan banyak pengaruh terhadap seluruh aspek kehidupan manusia seperti aspek sosial, aspek budaya, bahkan juga menyentuh aspek pendidikan. Pendidikan mewariskan budaya luhur kepada generasi selanjutnya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengarahkan, membina, dan membimbing siswa dalam memfilter arus globalisasi yang hadir saat ini.

Ditengah *global village* (kampung dunia) sebagian masyarakat indonesia lebih cenderung memanfaatkan waktunya untuk beraktivitas dengan media elektronik seperti televisi, laptop, handphone, tablet atau sejenisnya daripada berinteraksi dengan individu lainnya. Media tersebut disebut dengan gadget. Gadget merupakan suatu barang dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, permainan bahkan hiburan. Interaksi mereka dengan gadget tersebut tentunya memiliki dampak terhadap pola pikir, sikap dan kepribadiannya masing-masing. Pengamatan peneliti melihat banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan gadget khususnya siswa menengah atas membuat peneliti ingin mengetahui lebih jauh terhadap hal

tersebut. Kendati para siswa tidak diperkenankan membawa gadget ke sekolah namun sering didapati peneliti mereka sering menggunakan gadget untuk berkomunikasi.

Peningkatan pengguna gadget di Indonesia diperkirakan mencapai 100 juta pengguna. Hal ini mendudukkan Indonesia di posisi kelima negara dengan pengguna smartphone terbanyak dalam tiga tahun. Berdasarkan laporan penyelenggara Internet Retailing Expo (IRX) 2017, pengguna internet di Indonesia mayoritas menggunakan telepon selular untuk mengakses web pada 2014. ([https:// autotekno.sindonews.com /read/ 1163646 /122 /pengguna- smartphone-di Indonesia-terbesar-ke-5-di-dunia-1481947939](https://autotekno.sindonews.com/read/1163646/122/pengguna-smartphone-di-Indonesia-terbesar-ke-5-di-dunia-1481947939)) diakses 13/10/2107 pukul 16.30)

Kemudian fakta tentang jumlah ponsel (telepon seluler) yang tersebar di Indonesia ternyata melebihi jumlah penduduk Indonesia. Dari data yang diambil dari US Cencus Bureau pada tahun 2015 menjelaskan bahwa pengguna telepon seluler telah melebihi dari 281 juta yang tersebar dari Sabang Hingga Merauke. Jumlah SIM Card yang diproduksi dan didaur ulang pun telah melebihi dari 350 juta keping sedangkan jumlah penduduk Indonesia per awal tahun 2014 baru mencapai 251 juta jiwa.

Fakta ini membuktikan bahwa kebutuhan akan dunia komunikasi dan informasi sangat tinggi di Indonesia. Sementara itu dari data yang sama, ternyata pengguna ponsel, mereka adalah pengguna aktif internet sebanyak 72 juta orang, dan 62 juta diantaranya punya akun *Facebook* yang aktif. Lain halnya dengan jumlah penduduk bumi yang telah mencapai 6,5 miliar jiwa dan dua miliar dari mereka telah terhubung dengan dunia maya, dan 1,3 jiwa dari pengguna internet ternyata mereka aktif di dunia media sosial seperti facebook dan twitter([http: //media. bursadana. co.id /2016/03/18/jumlah-pengguna-ponsel-di- indonesia. html](http://media.bursadana.co.id/2016/03/18/jumlah-pengguna-ponsel-di-indonesia.html) diakses 13/10/2107 pukul 17.00)

Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (Manumpil, 2015).

Handphone atau gadget bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. Handphone pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang memang benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pembisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang Handphone tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Penggunaan Handphone dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya Handphone hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game (Nikmah, 2013).

Dilihat dari konten atau materi gadget yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir dan perilaku siswa, dan bertindak siswa dengan demikian bagaimana pengaruh gadget dalam menumbuhkan minat belajar siswa serta pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa.

Siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal apabila siswa memiliki kesungguhan dalam belajarnya. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya tertarik untuk belajar ketertarikan yang dimaksud adalah minat. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal yaitu belajar maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya.

Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Disamping minat dalam belajar siswa juga harus memiliki disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Apa jadinya kalau banyak siswa terlambat datang ke sekolah tentunya akan ketinggalan materi pelajaran.

Siswa yang memiliki minat belajar dan disiplin akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar dan disiplin yang dimiliki siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar dan disiplin tersebut diantaranya yaitu penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK Nusa Bakti pada bulan-bulan terakhir ini didapatkan beberapa permasalahan, salah satu diantaranya yaitu minat belajar siswa yang masih rendah.

Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun beberapa menit kemudian siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain atau dengan kata lain kurang memperhatikan pelajaran. Kemudian banyaknya siswa yang datang terlambat ke sekolah karena beragam alasan ini menunjukkan siswa masih ada yang kurang disiplin. Dua hal tersebut menyebabkan peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang pengaruh gadget terhadap minat belajar dan juga disiplin peserta didik di sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

Gadget

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini (2013), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. Definisi selanjutnya dinyatakan oleh Osa Kurniawan Ilham (2011) “*Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”.

Menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2017), “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *gadget*. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis. Berdasarkan definisi-definisi di atas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu jika diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan

penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita (2011: 14). dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurangdari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya. Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- 1) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
- 2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
- 3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- 4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *Smartphone* adalah *chatting* dengan persentase 90%, pencarian 71%, jejaring sosial 64%, *blogging* atau forum 41%, *App store* 32%, video 27%, *sharing konten* 26%, hiburan 25%, berita 24% dan *webmail* 17% Sementara itu dari riset yang dilakukan Nielsen diketahui pula aktivitas *chatting* populer. Riset menunjukkan aplikasi *WhatsApp* menduduki aplikasi *chatting* terpopuler dengan capaian 58%, diikuti *BBM* 41%, *Line* 35%, *Kakao Talk* 30%, *WeChat* 27%, *Hangouts Google* 20%, *Yahoo Messenger* 18%, *Skype* 7% dan *ChatON* 6% (Arfi Bambani, 2013).

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup, seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) Kesehatan terganggu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- 3) Gangguan tidur, anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget*-nya. Bahkan tanpa

Minat Belajar

Minat belajar adalah keseriusan siswa dalam memfokuskan diri mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan minat akan mengarahkan seseorang agar mendapatkan pengalaman belajar seperti magnet yang menarik siswa kepada pelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008:916), “minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan”. Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2011: 152) mengatakan bahwa, “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya.

Minat memiliki peranan penting bagi aktivitas belajar siswa. Minat belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Slameto (2010: 57) mengatakan bahwa: Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Winkel (2009: 212) yang mengemukakan bahwa, “minat belajar sebagai kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu”. Rasa senang terhadap suatu bidang merupakan bagian dari minat. Siswa yang senang terhadap materi pelajaran menandakan bahwa siswa

Berdasarkan beberapa definisi minat di atas, bahwa minat merupakan kecendrungan dari hati yang akan mengerakan tubuh untuk melakukan suatu hal. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki siswa terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar ini berhubungan dengan kondisi siswa yang memiliki gadget. Karena gadget akan sedikit banyaknya membawa perubahan terhadap pola pikir, perilaku dan tindakan.

Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki siswa dalam proses belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Menurut (Zanikhan, 2008) indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari
- 2) Keinginan siswa untuk belajar
- 3) Perhatian terhadap belajar
- 4) Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam Belajar

Seseorang yang memiliki minat belajar dapat dilihat dari keantusiasan yang dimiliki dalam mengikuti pembelajaran. Slameto (2010: 180) berpendapat bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya. Minat dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Pendapat Slameto (2010: 180) selanjutnya didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Diekspresikan melalui suatu pernyataan lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya berarti siswa memiliki ketertarikan yang lebih untuk belajar. Siswa tidak akan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang mengganggu aktivitas belajarnya.

- 2) Ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi menunjukkan sikap partisipasi yang tinggi pula dalam kegiatan belajarnya, misalnya dalam kegiatan diskusi, siswa akan berpartisipasi dan aktif berpendapat.
- 3) Cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut. Perhatian yang besar terhadap suatu hal juga merupakan ciri-ciri minat belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki perhatian khusus dalam kegiatan belajarnya akan fokus demi tercapainya tujuan belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi siswa dalam belajar.

Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa menjadi penentu kegiatan belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Ndari (2012): *“Handphone/ gadget dapat menurunkan mental belajar siswa, siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian sehingga mencari jalan menyontek melalui handphone/ gadget. Handphone/ gadget menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar menjadi berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun”*.

Adanya gangguan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa akan berdampak pada hasil yang diperolehnya. Menurut Syafrina Maulana (2013): *“Gadget yang digunakan oleh siswa SD, SMP, SMA atau SMK dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa, karena siswa merasa keasyikan bermain gadget, siswa akan menjadi individualistis dan egois karena setiap hari hanya berinteraksi dengan gadget tanpa merasa butuh teman atau orang lain dalam hubungan sosial yang harus mereka jalani”*.

Minat belajar yang dimiliki siswa bukan merupakan sifat bawaan sejak melainkan minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Menurut Naeklan Simbolon (2014) faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

1. Motivasi dan cita-cita
2. Keluarga
3. Peranan guru
4. Sarana dan prasarana

5. Teman pergaulan
6. Mass media

Sikap disiplin

Disiplin adalah “Suatu bentuk ketaatan terhadap aturan baik, aturan tertulis maupun tidak tertulis yang telah ditetapkan” (A.S. Moenir, 2010: 94). Suharsimi (2010: 114) mendefinisikan disiplin belajar sebagai berikut: “Disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan dimana aturan tersebut ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar”. Maka disiplin belajar dapat diartikan sebagai suatu pengendalian diri seseorang terhadap aturan dalam proses belajar dimana aturan tersebut diterapkan oleh diri sendiri maupun aturan yang berasal dari luar. Slameto (2010: 67) mengemukakan bahwa “Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik disekolah, di rumah dan di perpustakaan”.

Indikator-indikator Disiplin Belajar

Indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat disiplin belajar siswa berdasar ketentuan disiplin waktu dan disiplin perbuatan yang dikemukakan A.S. Moenir (2010: 96), yaitu:

1. Disiplin waktu, meliputi:
 - a. Tepat waktu dalam belajar, mencakup datang dan
 - b. pulang sekolah tepat waktu, mulai dan selesai
 - c. belajar di sekolah tepat waktu, dan mulai dan selesai
 - d. belajar di rumah.
 - e. Tidak keluar/ membolos saat pelajaran.
 - f. Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan.
2. Disiplin perbuatan, meliputi:
 - a. Patuh dan tidak menentang peraturan.
 - b. Tidak malas belajar.
 - c. Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya.
 - d. Tidak suka berbohong.

- e. Tingkah laku yang menyenangkan, mencakup tidak menyontek, tidak berbuat keributan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator Disiplin Belajar siswa adalah tepat waktu dalam belajar, menyelesaikan tugas tepat waktu, melaksanakan tata tertib sekolah, tidak malas belajar, tidak menyuruh orang lain mengerjakan tugasnya, tidak suka berbohong, membantu kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar, tidak menyontek, tidak berbuat keributan, tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 137) dalam penelitiannya tentang kedisiplinan membagi tiga macam indikator yaitu:

1. kedisiplinan di dalam kelas,
2. kedisiplinan di luar kelas di lingkungan sekolah, dan
3. perilaku kedisiplinan di rumah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menjabarkan indikator untuk kedisiplinan Siswa menjadi empat macam yaitu:

1. Ketaatan terhadap tata tertib di sekolah
2. Ketaatan terhadap kegiatan belajar di sekolah
3. Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran
4. Ketaatan terhadap kegiatan belajar di rumah

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* karena hanya mengungkap data mengenai peristiwa yang telah berlangsung pada responden yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Penelitian *ex-post facto* dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel terikat yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap variabel bebas yaitu minat belajar dan disiplin peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Uji persamaan linear ganda dan uji signifikansi koefisien persamaan regresi.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.289	1.253		1.827	.089
	Minat	-.409	.478	-.240	-.856	.407
	Disiplin	.395	.343	.322	1.151	.269

a. Dependent Variable: Gadget

Dari tabel *coefficients* di atas, pada kolom B diperoleh konstanta $b_0 = 2,289$, koefisien regresi $b_1 = 0,409$ dan $b_2 = 0,395$. Sehingga persamaan regresi linear gandanya adalah : $Y = 2,289 + 0,409 X_1 + 0,395 X_2$.

Hipotesis: $H_0 : \beta_1 < 0$ vs $H_1 : \beta_1 > 0$ dan $H_0 : \beta_2 < 0$ vs $H_1 : \beta_2 > 0$. Dari hasil analisis seperti yang disarikan pada tabel menunjukkan harga statistik untuk koefisien variabel X_1 yaitu $t_{hit} = 0,856$ dan $p\text{-value} = 0,407/2 = 0,2035 > 0,05$ (uji pihak kanan), atau H_0 diterima, yang bermakna gadget tidak berpengaruh positif terhadap minat belajar. selanjutnya harga statistik untuk koefisien variabel X_2 yaitu $t_{hit} = 1,151$ dan $p\text{-value} = 0,269/2 = 0,1345 > 0,05$ (uji pihak kanan) atau H_0 diterima, yang bermakna gadget tidak berpengaruh positif terhadap prestasi disiplin siswa.

Tabel 2. Uji signifikansi persamaan regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.151	2	.076	.747	.492 ^b
	Residual	1.418	14	.101		
	Total	1.569	16			

a. Dependent Variable: Gadget

b. Predictors: (Constant), Disiplin, Minat

Hipotesis :

$H_0 : \beta_1 = \beta_2$ atau $H_0 : \beta_1 - \beta_2 = 0$

$H_1 : \beta_1 \neq \beta_2$ atau $H_0 : \beta_1 - \beta_2 \neq 0$

Dari hasil yang disajikan dalam tabel ANOVA^a diatas diperoleh, harga statistik F, kolom ke-5, yaitu $F_{hit} = 0,747$, dan $p\text{-value} = 0,492 > 0,05$ atau hal ini H_0 diterima. Artinya tidak terdapat pengaruh linear variabel gadget terhadap disiplin dan minat . Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak dapat mempengaruhi disiplin dan minat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan: 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak mempengaruhi keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Christiany Juditha. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.
- Moenir A.S. (2010). *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Arif Rifan dan Erfian Junianto. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, Vol.4 No.2 September 2017, pp. 163~173. ISSN: 2355-6579 E-ISSN: 2528-2247
- Manumpil, Beauty. Yudi Ismanto. Franly Onibala. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)* Volume 3. Nomor 2. April 2015.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nikmah, Astin. (2010). Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*; Volume 5: ISSN : 2337-3253.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zanikhan. (2008). Pengertian Minat Belajar. Diakses dari [http:// zanikhan.multiply.com/journal/item](http://zanikhan.multiply.com/journal/item) pada tanggal 24 Agustus 2016 pukul 08.00